PC GAMES WORLD
FREEWARE #04/06 - BIMESTRALE

SPECIALE GIOCHI FREEWARE

€ 4,90 CON CD

PC GAMES WORLD

LA DEMO DI KING KONG DA GIOCARE SUBITO

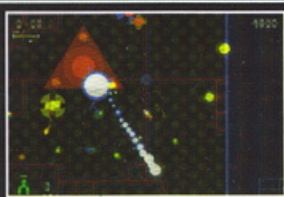
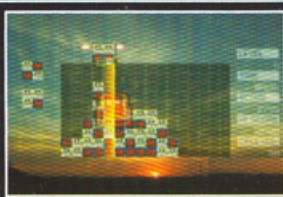
30 GIOCHI COMPLETI IN REGALO GIOCALI SUL CD

PMA INTERMEDIA
spedizione in abbonamento postale comma 20/b L.662/96 Roma
ISSN 1825-8026
9 771825 802612 60004

PETER JACKSON'S KING KONG

IL SIGNORE DELLE SCIMMIE

GIOCALO SUL CD

AVVENTURA!

AZIONE!

PUZZLE!

STRATEGIA!

GdR!

E MOLTO ALTRO ANCORA

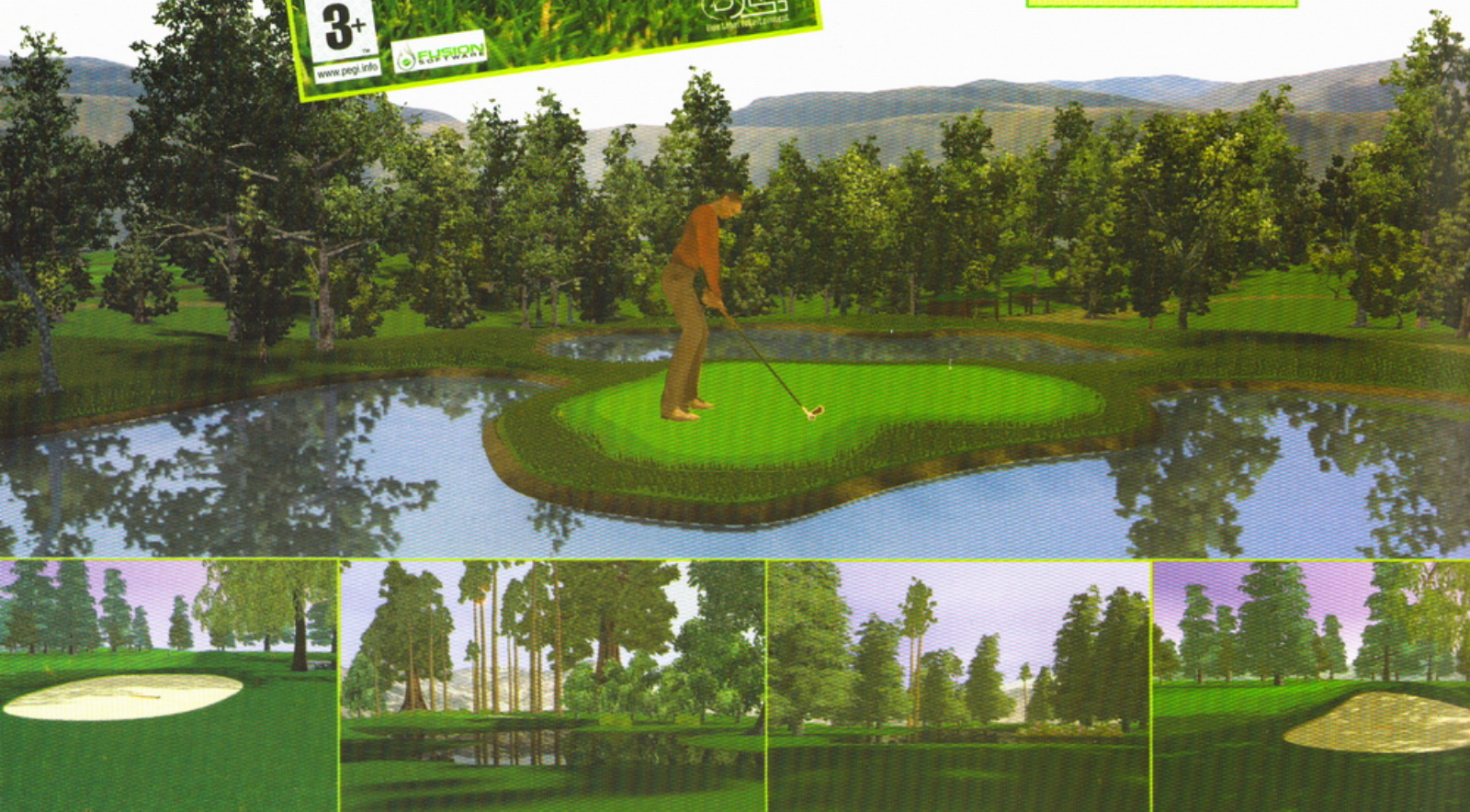
E INOLTRE: TUTTE LE NOVITÀ PIÙ UNDERGROUND DALLA SCENA FREEWARE DEL MONDO PC

VINCI IL GRANDE GOLF!

Voglia di golf? Blue Label Entertainment e PC Games World mettono in palio per voi cinque copie di Custom Play Golf, la nuova frontiera delle simulazioni di golf. Personalizzazione estrema e simulazione realistica, insieme con tantissime modalità di gioco, garantiscono una sfida davvero imperdibile per tutti. Vincere è semplicissimo: inviateci una e-mail o una lettera divertente o interessante, e verrete premiati a insindacabile giudizio della redazione.

I NOSTRI INDIRIZZI

Posta: PCGW - Magic Press
Via Cancelliera 60, 00040
Ariccia (Roma)
E.mail:
pcgw.redazione@gmail.com

I premi verrano equamente divisi tra lettere ed e.mail. Non verrano prese in considerazione partecipazioni prive di dati (nomi, cognome, indirizzo). Il materiale ricevuto non verrà restituito.

Editoriale

Speciale
Giochi Freeware

Chi non gioca in compagnia...

Il gioco, in tutte le sue forme, è sempre stata una forma di aggregazione. Poi, dicono alcuni, arrivarono i computer a rimpiazzare la palla e molti altri atavici e sani strumenti di divertimento costringendoci tutti nelle nostre camerette, succubi di questi terribili monitor spara-radiazioni. Premesso che nessuno dovrebbe mai rinunciare a una sana sgroppata o a una boccata d'aria fresca, mi chiedo come mai l'identikit comune vuole noi giocatori pieni di polvere e ragnatele al buio, davanti a un monitor poggiato su una scrivania in disordine, con un cartone della pizza aperto e pieno di avanzi freddi, a rovinarci la vista al buio. In realtà, anche nei tempi dei primi giochi PC, quando l'online e internet erano poco più che utopie, la voglia di rendere partecipi gli altri delle emozioni generate dai nostri passatempi era fortissima, solo che non aveva modo di esprimersi. Adesso che l'online è una realtà e ci si ritrova tra amici, anche se fisicamente lontani, con pochi click, le emozioni e il divertimento non solo si condividono ma si creano tutti insieme. È per questo che su questo numero vi offriamo una piccola panoramica su alcuni community games, come già fatto in passato, dove giocare e stringere relazioni e amicizie passa veramente poco. Alcuni esempi che non passano per il browser ve li proponiamo già nel nostro CD allegato, dove potrete trovare piccole perle che fanno del gioco online uno dei loro punti di forza. Ad alcuni di voi capiterà sicuramente di appassionarvi a uno o più di questi titoli e di entrare a far parte di una delle community che li circondano, magari diventando il giocatore di riferimento o una leggenda da battere per gli altri. O magari solo a partecipare senza obiettivi particolari, divertendovi in compagnia. In ogni caso, la compagnia e il divertimento sono assicurati. Ancora una volta.

BEM

GIOCA SUBITO CON LA NOSTRE DEMO

Come siamo riusciti a chiuderlo in un CD? Non lo sappiamo neppure noi, ma finalmente avrete la possibilità di provare l'emozionante gioco ufficiale di **King Kong**! Un must imperdibile che vi metterà nei panni dello scimmione e in quelli dell'eroe, Jack Driscoll.

PG 2

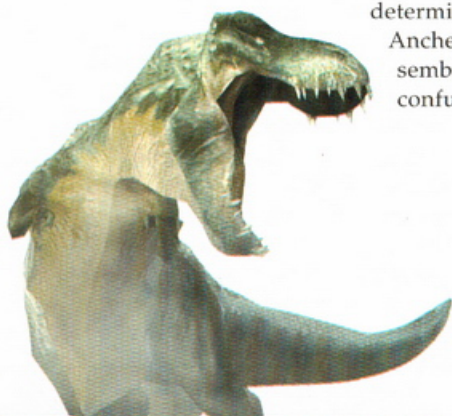
Adagio 7
Castle of Elite 7
Crush! 8
Jabberwock 8
Light Warrior 9
Monster Manor 9
Night of Eternity 10
Ocular Ink 10
Other Worlds 11
Overgod 12
Stackopolis 12
The Battle for Wesnoth 6
The Infinite Ocean 13
Three Weeks in Paradise 13
Time Pilot 14
Transfusion 14
Watomic 15
Zoomines 15

Una demo da battersi i pugni sul petto

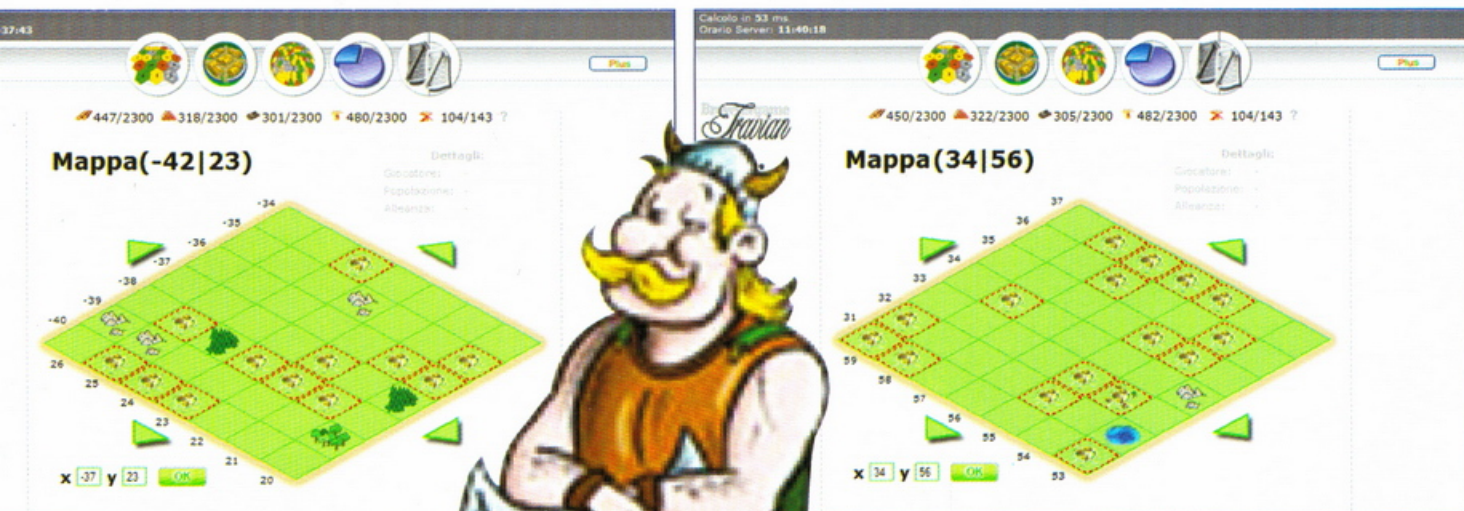
Successo di pubblico o no, il **King Kong** di Peter Jackson è stato un avvenimento di massima risonanza e ha riportato uno dei "mostri" più famosi di sempre sul grande schermo in maniera adeguata. Parallelamente, il videogioco uscito nello stesso periodo riesce nella stessa impresa nell'ambito dei videogiochi, come potrete verificare da voi giocando a questa demo. Il gioco si apre come il film, con l'arrivo di una troupe cinematografica su un'isola misteriosa, dove gli ignari cineasti iniziano le riprese del loro film.

Essenzialmente, **Peter Jackson's King Kong** è uno sparatutto in soggettiva, dove la visuale è sempre dagli occhi del protagonista: chi ha visto il film o uno dei vari trailer saprà già cosa succede dopo lo sbarco, e le prime avvisaglie si hanno con delle terrificanti e disumane grida che giungono dall'interno dell'isola. La parte tecnica è così ben realizzata che non è strano spendere la maggior parte del tempo a guardarsi intorno e ammirare l'alto livello di dettaglio profuso dagli sviluppatori. In breve arriva anche l'azione, e qui il gioco mantiene quanto di buono si è visto a livello tecnico. Per mantenere intatta l'atmosfera, gli sviluppatori hanno deciso di non ingombrare lo schermo con alcun tipo di indicatore: il giocatore viene informato di tutto tramite suggerimenti visivi. Se lo schermo lampeggia in rosso, capirete che le ferite sono arrivate a un livello critico ed è ora di curarsi, così come il vostro personaggio dirà chiaro e tondo di essere a corto di munizioni se avete bisogno di ricaricare l'arma impugnata. A differenza di molti altri titoli del genere, in **Peter Jackson's King Kong** è possibile impugnare solamente un'arma alla volta, e le munizioni non si trovano sparse in giro ma vengono lanciate dall'aereo del capitano della nave, che volteggia regolarmente sull'isola. Oltre alle armi da fuoco, l'arsenale prevede anche armi più rudimentali

come lance e ossa, utili all'occorrenza quando si è a corto di munizioni, o in situazioni specifiche. Naturalmente la vera attrazione, nel film come nel gioco, è il re di tutti i mostri cinematografici, King Kong. Nelle sezioni in cui andrete a controllare il gigantesco gorilla, la telecamera passerà a una visuale distaccata, per inquadrare al meglio la mole e le fattezze dei giganteschi personaggi. In alcune sezioni, dovrete guidare Kong secondo prove di riflessi, aggrappandovi a liane o altri elementi, e in altre ancora utilizzare l'attrice Ann, che Kong terrà in mano, per risolvere degli enigmi: ad esempio, lasciandola su determinate piattaforme dove potrà eseguire delle azioni per liberare il vostro cammino. La parte più spettacolare del gioco è però senza dubbio quella del combattimento tra Kong e i giganteschi rettili che popolano l'isola. In questa sezione, oltre a menare la mani del nostro gigantesco protagonista, dovremo anche superare un paio di sezioni platform e in generale proteggere Ann dai tirannosauri determinati a mangiarsela.

Anche se queste sezioni sembrano confusionarie, non riducetevi a premere a caso i tasti del mouse: in caso di fallimento, la demo vi darà degli utili suggerimenti indicandovi dove avete sbagliato, seguiteli e ben presto avrete la meglio sui terribili nemici dell'isola. Il gioco inizia!

I CONTROLLI

Comandi di Jack:
W - Avanti
S - Indietro
A - Sinistra
D - Destra
Shift sinistro - Corsa
E - Chiedi aiuto/Usa
Mouse sinistro - Fuoco
Barra spazio - Mira
R - Ricarica

Comandi di King Kong:
W - Avanti
S - Indietro
A - Sinistra
D - Destra
Barra spazio - Salto
Mouse sinistro - Colpisci
Mouse destro - Afferra
Rotellina mouse - Furia

Travian

S.P.Q.R.: SONO PAZZI QUESTI ROMANI

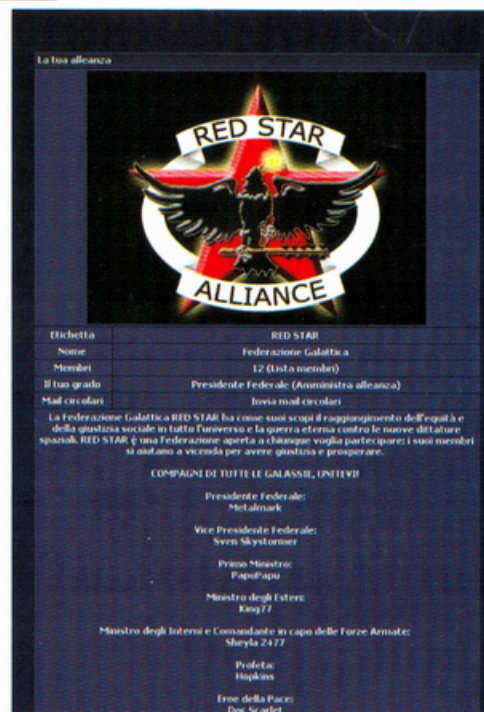
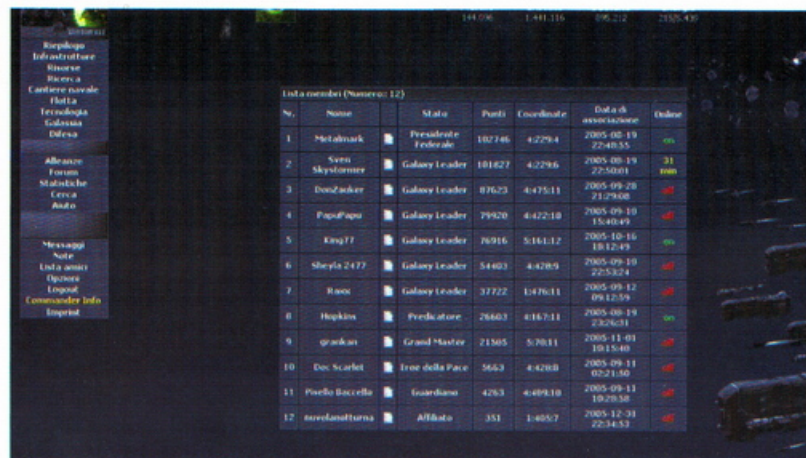
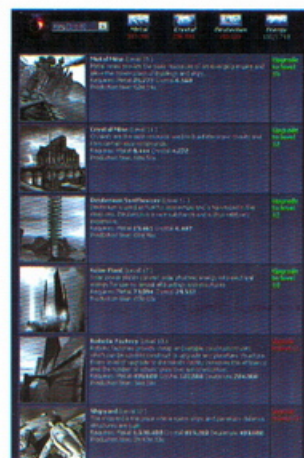
Alle armi giocatori! Come? Dite che finora eravate abituati solo a gestionali più o meno pacifici, in stile **Hattrick**, **Sokker** e simili? È arrivato il momento di cambiare, e di farlo con **Travian**. Questo interessante browser game si basa sul gioco **Settlers of Catan**, e nasconde più di quanto possa sembrare a prima vista: far crescere un villaggio, espanderlo e confrontarsi con quelli di tutti gli altri giocatori. Sembra facile, ma non lo è. In **Travian**, dopo una veloce registrazione il tutto comincia scegliendo una zona tra quelle presenti nel mondo di gioco (o, se siete pigri, settando la scelta casuale) e uno dei tre popoli disponibili: romani, galli e teutoni. Le scelte iniziali sono fondamentali, soprattutto quella della tribù, in quanto ogni popolo ha caratteristiche uniche: i Romani sono ad esempio bilanciati e meglio organizzati, i Galli più abili in difesa e i teutoni votati all'attacco, oltre a differenze più sottili che verranno a galla a gioco avanzato. Le prime fasi sono molto lente, e presuppongono il miglioramento dei campi che circondano il nostro villaggio, mostrati in una mappa a esagoni. Grano, ferro, legno e argilla le risorse a disposizione: ogni miglioramento costa risorse, e i livelli superiori aumentano il fabbisogno in maniera esponenziale. Aumentare la produzione è tutto quello che conviene fare nelle prime fasi, con un occhio di attenzione al consumo di grano richiesto da cittadini e, quando verranno, truppe. Gli edifici da costruire nel villaggio sono ben strutturati, e permettono di scegliere la direzione nella quale sviluppare: scuderie per avere unità a cavallo più potenti e in grado di esplorare i villaggi altrui? Officine per migliorare l'attacco delle truppe, fabbri per renderle più resistenti, murate per resistere meglio agli attacchi, depositi segreti per fare in modo che un invasore trovi poco da razziare? Questi e molti altri sono gli elementi strategici che regolano **Travian**. Quello più importante è però la possibilità di formare alleanze, e stipulare patti di non belligeranza o scendere in guerra con altri. Ogni alleanza ha un proprio forum interno al gioco dove discutere di diplomazia, organizzare attacchi contro un nemico comune e commerci. Anche se ci vorrà del tempo tutto questo potrebbe esaurirsi e il proprio villaggio raggiungere il massimo del suo splendore... be', in quel caso costruite i vostri decurioni e mandateli a fondare un nuovo villaggio, la sfida si raddoppierà e il divertimento anche. Il tutto con la solita formula, gratis per tutti e con piccole comodità per chi vuole dare un contributo e sottoscrivere l'account plus. In bocca al gallo!

WWW.TRAVIAN.IT

Ogame

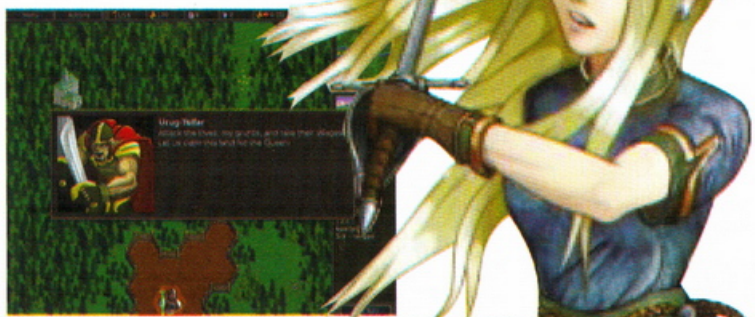
NELLO SPAZIO CON UN BROWSER

Simile a **Travian** nella sostanza, ma completamente differente come ambientazione, Ogame ha come scopo il far prosperare il proprio impero galattico. Dopo la scelta di uno degli "universi" (i server di gioco), ci si trova come sempre alle prese con le strutture di base. Ogni pianeta può produrre tre tipi di risorse: metallo, cristalli e deuterio, indispensabili per costruire impianti e navi spaziali. Ogni miniera o impianto richiede però energia, che va generata costruendo centrali solari o, in fase avanzata, di altro tipo. Come in tutti i giochi di questo tipo, lo sviluppo è però solo la base: concentrando tutte le risorse nello sviluppo del proprio pianeta e nell'incremento della produzione, porta ben presto ad amare sorprese sotto forma di attacchi ripetuti da parte di altri giocatori. Nonostante la cosa sia spesso oggetto di alterchi, è bene ricordare che in **Ogame** come negli altri giochi simili, la guerra è parte integrante del gioco e va accettata, anche e soprattutto quando si subisce. Una parte fondamentale della strategia è quindi sviluppare il proprio pianeta, ma anche commerciare le risorse e costruire una flotta in grado di difendere e attaccare altri pianeti. La varietà di tecnologie, navi e miglioramenti a disposizione permette di non seguire una linea predefinita per tutti (anche se alcune strategie pagano di più), ma di specializzare lo sviluppo per adattarlo a diverse esigenze. Come in **Travian** e in molti altri dei titoli definiti comunemente MMOG (Massive Multiplayer Online Game), lo sviluppo del pianeta madre è solo il primo passo: ogni universo è infatti composto da nove galassie, ognuna comprendente circa 500 pianeti. È facile intuire che, una volta che si dispone della tecnologia giusta, il passo successivo è colonizzare il resto della galassia e ricominciare da capo, gestendo un impero sempre più esteso... sempre che altri imperi ve lo permettano.

WWW.OGAME.IT

UNIVERSO 7, GALASSIA PCGW Anche la redazione gioca a Ogame. Il nostro Francesco fa parte della poderosa alleanza Red Star, tra le prime 100 nella classifica dell'Universo 7.

The Battle for Wesnoth

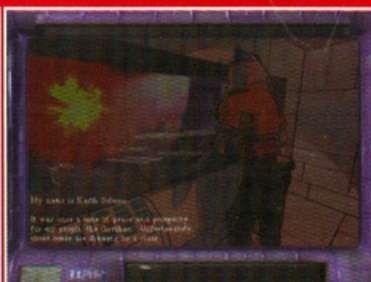
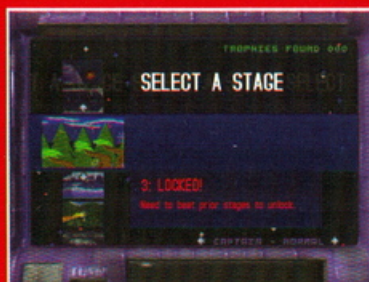
The Battle for Wesnoth comincia la sua storia come molti altri giochi: con l'ambizione di diventare un titolo divertente tanto per i suoi creatori quanto per i giocatori, un traguardo che per i giochi freeware e Open Source non sempre è facilissimo raggiungere. In questo caso, il mezzo per raggiungere tale scopo è la semplicità del sistema di gioco, ispirato a titoli come Langrisser, ma allo stesso tempo anche profondo. Il passo successivo è stato quello di dotare il gioco di un'Intelligenza Artificiale all'altezza della situazione, in grado di rendere le partite in singolo avvincenti quanto quelle in multiplayer... sì, perché a Battle for Wesnoth non mancano neanche opzioni per il gioco in LAN, Hotseat (più persone sullo stesso PC) e tramite i server messi a disposizione (ovviamente tramite connessione internet), da gustare dopo le quattro ottime campagne in singolo. L'ambientazione è un classico mondo fantasy popolato da orchi, elfi e altre creature incantate, dove le unità si muovono sulla classica griglia esagonale degli strategici di questo tipo. Ogni unità ha naturalmente punti di forza e vulnerabili, e il fatto che la difesa sia legata al tipo di terreno rende la disposizione delle truppe molto importante. Le unità possono anche avanzare di livello nel corso delle battaglie, cosa che aggiunge ulteriore profondità al gioco. Attualmente il gioco offre sei fazioni e tre livelli di difficoltà, ma la comunità che prospera attorno al gioco garantisce sempre nuove campagne e aggiornamenti al sistema di gioco. Completissimo anche il parco traduzioni, con ben 27 lingue tra cui scegliere, compreso l'italiano e, per i più eccentrici, addirittura il latino! Se il genere vi incuriosisce fidatevi di noi e provate Battle For Wesnoth: troverete un gioco e una comunità di tutto spessore, che non mancheranno di appassionarvi e coinvolgervi in questo semplice ma splendido mondo fantasy.

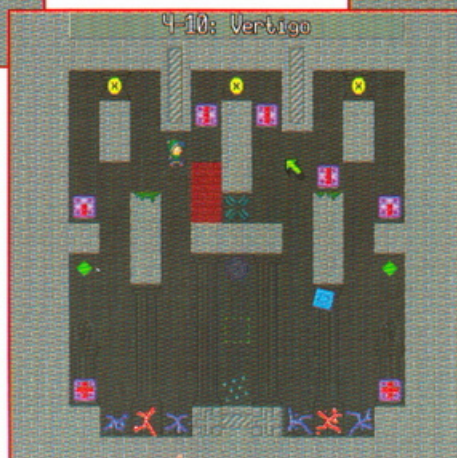
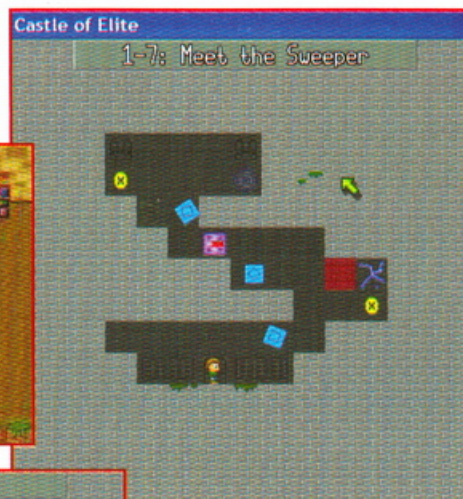
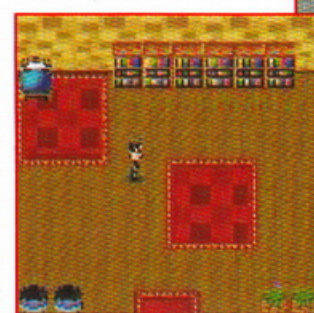
I CONTROLLI

MOUSE - Movimento + selezione

Adagio

Ancora una volta soli, al comando dell'unica astronave in grado di respingere l'assalto alieno che minaccia il mondo... avete già sentito questa storia? In adagio saremo ancora una volta alle prese con tutto questo nei panni di Karth Solemu, sfortunato pilota collaudatore di turno costretto a improvvisarsi paladino dell'umanità... anche se il termine, viste le fattezze canine del protagonista, non è proprio calzante. Adagio fa volutamente uso di una grafica retrò, che da al gioco un aspetto grezzo. In realtà, dietro ai pixel a volte sgranati si nasconde un degno clone di R-Type e compagni, dotato anche di un discreto numero di sequenze di intermezzo e di una trama che fa il suo dovere. Il gioco si fa abbastanza difficile dopo le prime fasi, quindi scaldate bene i polpastrelli e non fatevi ingannare dal nome tranquillo di questo sparatutto!

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - Movimento
CTRL SINISTRO - Fuoco
ALT SINISTRO - Cambia funzione pod

Castle of Elite

Nei mesi scorsi vi avevamo presentato Chip's Challenge, gioco con cui Castle of Elite ha molto in comune. Nel gioco dovrete scappare appunto dal castello in questione, eludendone le trappole negli oltre cinquanta livelli messi a disposizione.
I livelli sono divisi per difficoltà, e alcuni possono essere giocati solo dopo aver completato quelli precedenti: non si tratta di una costrizione pesante, visto che la curva di difficoltà sale in maniera graduale e il gioco non si rivela mai troppo frustrante.
Oltre ai cinquanta livelli di cui è fornito, Castle of Elite mette a disposizione anche un completissimo editor con cui creare i propri livelli, da condividere poi tramite un semplicissimo file di testo.
Si tratta di uno degli aspetti migliori del gioco, una funzione perfetta per tutti gli amanti dei puzzle game che vogliono provare a creare i propri livelli. Altamente consigliato a tutti gli amanti del genere, installatelo subito e iniziate a divertirvi.

I CONTROLLI

A - Sinistra
D - Destra
W - Salto
MOUSE SINISTRO - Piazza blocchi
MOUSE DESTRO - Distruggi blocchi
ESC - Uscita/quit
F2 - Resetta stanza
F4 - Modalità fullscreen on/off
F5 - Cambia aspetto cursore

Crush!

Crush! è chiaramente un gioco senza troppe pretese, se non quella di divertire per breve tempo senza troppo impegno da parte del giocatore. Al controllo del gigantesco (e nonostante tutto simpatico) mostro verde che vedete campeggiare nelle immagini, il vostro scopo sarà esclusivamente quello di dispensare distruzione totale. Ben presto le cose si fanno serie, con l'intervento delle forze dell'ordine, e di elicotteri e carri armati poi (per distruggere questi ultimi, usate gli edifici!). Abbastanza articolato il sistema di controllo, con tasti differenti per il movimento di ogni arto e la rotazione della testa, utile per direzionare il limitato laser che è possibile lanciare dagli occhi. Alla fine di una partita, se ve la sentite di competere, potrete anche inserire il vostro punteggio nella classifica ospitata dal sito tramite connessione Internet. Resterete di sicuro colpiti dallo stile grafico, particolare e davvero fuori di testa. Buona distruzione e soprattutto... buona fortuna!

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI DESTRA/SINISTRA - Movimento
FRECCE DIREZIONALI SU/GIÙ - Movimento testa
BARRA SPAZIO - Laser
A/D - Movimento braccio sinistro
Q/E - Movimento braccio destro
F - Gamba sinistra
G - Gamba destra

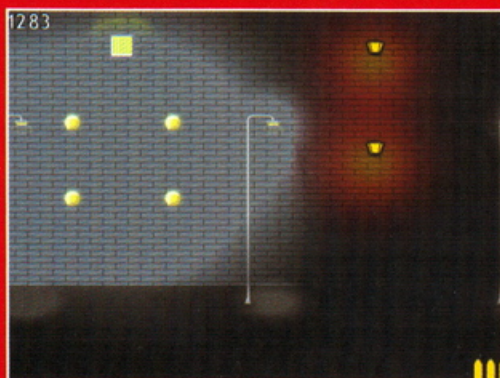
Jabberwock

Un altro titolo ispirato a un classico del passato, stavolta **Smash TV**, **Jabberwock** si colloca a metà strada tra azione e GDR. Lo scopo del gioco è fuggire da un labirinto pieno di creature ostili, da sconfiggere tramite l'arsenale magico a disposizione. Purtroppo il mana è come sempre limitato, e l'uso di ogni magia esaurisce velocemente le scorte a disposizione. La realizzazione di Jabberwock è veramente ben fatta, sia a livello grafico che sul piano del gameplay: le magie sono molto varie e ben realizzate anche graficamente, inoltre la colonna sonora è adeguata al livello del gioco, una cosa che non accade molto spesso nel mondo freeware, dove il sonoro viene relegato in secondo piano. Dedicato a tutti i fan dell'azione condita da un pizzico di gioco di ruolo.
Come non emozionarsi di fronte a una visuale tanto classica?

I CONTROLLI

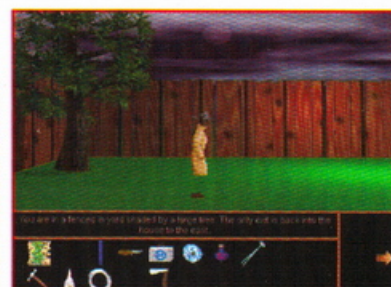
CTRL, Z, X, C - Colpi speciali
SHIFT - Planeshift
ENTER - Pausa

Light Warrior

Light Warrior entra di diritto nella categoria dei "coffee break games", quella ideale a una veloce partita che non porta via più di qualche minuto. Lo scopo del gioco è semplicemente quello di sparare alle fonti di luce mentre lo schermo scorre, ricaricando all'occorrenza la propria arma. Il gioco è stato realizzato con un buon sistema di luci e ombre, evidente ogni volta che viene distrutta una luce. Procedendo la sfida si fa abbastanza difficile e la sindrome da "ultima partita" è sempre in agguato. Spartano e un po' rude nel concetto di base, ma tremendamente efficace e divertente quanto basta! Giocatelo subito!

I CONTROLLI

MOUSE - Controllo e fuoco

Monster Manor

Avventura atipica quella di **Monster Manor**, dove lo scopo è ben definito fin dall'inizio. Vi trovate in una magione infestata da mostri, e sarà vostro compito eliminarli utilizzando gli oggetti che troverete in giro per le varie stanze. Alcuni mostri possono invece essere aiutati, cosa che vi garantirà in cambio alcuni oggetti indispensabili a proseguire. Il gioco in sé è abbastanza difficile, anche se con un po' di tentativi e intuizione la missione non risulta particolarmente ardua. Il motivetto di accompagnamento genera un'atmosfera abbastanza lugubre, ma diventa poi ripetitivo dopo alcune fasi di gioco. Dopo tutte le avventure in stile SCUMM, un piacevole diversivo con cui cimentarsi.

I CONTROLLI

MOUSE - Movimento cursore + azione

Night of Eternity

Il giovane Buck Mason, di appena 19 anni, vive tranquillo in un villaggio sperduto. Ma un giorno qualcuno si accorge di qualcosa di cui neanche Buck è a conoscenza, e decide di inviare mostri e cavalieri neri… è così che comincia la storia di **Night of Eternity**, una versione ancora incompleta di un titolo fortemente voluto dal suo creatore dopo un temporaneo abbandono della realizzazione di videogiochi. **Night of Eternity** si fa notare per la totale originalità del gioco, concepito e sviluppato da zero, fino alla musica tutta composta in-house. Insomma, appare chiaro a prima vista che il lavoro dietro questo progetto sia davvero moltissimo, e rende chiaro come sia indispensabile aspettarsi molto da prossimi lavori. Il gameplay è un mix tra azione e gioco di ruolo, a cui si abbina una grafica non spettacolare ma nitida e definita… un piccolo assaggio in attesa delle versioni future già in fase di sviluppo.

I CONTROLLI

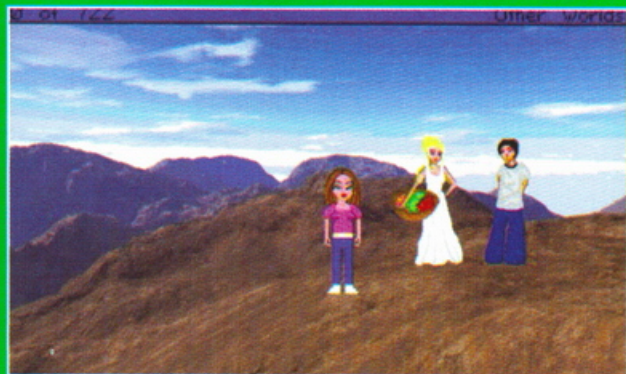
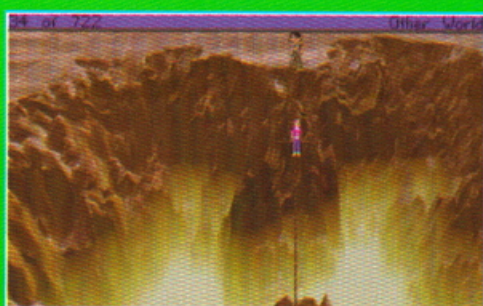
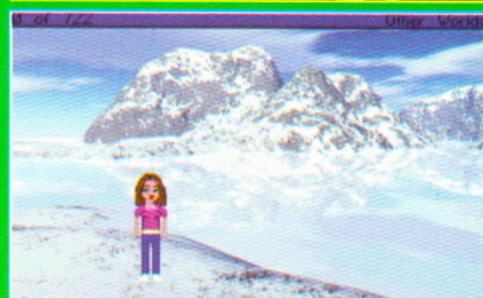
FRECCE DIREZIONALI - Movimento
SHIFT - Salto
CTRL - Fendente

Ocular Ink

Quando l'originalità sembra essere giunta al limite, è sempre un piacere vedere e giocare titoli fuori da tutti gli schemi come **Ocular Ink**. L'originalità non sta solo nell'occhio che andremo a controllare, ma anche nella meccanica di gioco tutta: per muovere l'occhio dovremo farlo rotolare in giro per il mondo di gioco, utilizzando gli oggetti per colpire i nemici, scagliandoglieli contro. Anche se la natura di **Ocular Ink** è prettamente action, nel gioco capita abbastanza spesso di parlare con altri bulbi oculari, per recuperare informazioni o comprare potenziamenti. Per lanciare gli oggetti è necessario tracciare delle linee che vanno dall'oggetto al nemico, e per fare questo il nostro occhio avrà bisogno di un certo quantitativo di inchiostro. Il ritmo è molto frenetico, ma un pizzico di pensiero parallelo è veramente indispensabile. Fate attenzione, ad esempio, a non finire sulla linea tracciata da voi stessi o a colpirvi con gli oggetti scagliati contro i nemici. Proseguendo nel gioco diventano poi disponibili tutta una serie di potenziamenti, come la capacità di creare bombe o sparare raggi, naturalmente eseguendo l'azione corrispondente con l'inchiostro. Sorprendente sotto tutti i punti di vista.

I CONTROLLI

W, A, S, D - Movimento
MOUSE SINISTRO - Pittura

Other Worlds

Other Worlds è senza dubbio una delle avventure freeware più articolate di sempre. Il gioco comincia in maniera del tutto prevedibile per un'avventura, con una ragazza che scopre la scomparsa del suo fidanzato e comincia a investigare… dopo il primo impatto con la grafica, un curioso mix di semplici schermate disegnate ed elementi digitalizzati, serve pochissimo per prendere confidenza con l'interfaccia di gioco. Il cursore cambia forma a seconda dell'azione selezionata (con il tasto destro del mouse che scorre tra le diverse funzioni). La trama decolla al momento giusto e i puzzle si rivelano tutti di ottimo spessore, anche se in circolazione se ne sono sicuramente visti di più complicati.
Abbastanza a sorpresa, non c'è nulla del gioco che faccia gridare al miracolo: né la grafica, né la colonna sonora, né nessun altro aspetto della presentazione. Sono semplicemente la trama e lo svolgersi degli eventi che rendono Other Worlds una delle migliori avventure realizzate con l'AGS, oltre naturalmente agli enigmi. Condite il tutto con un po' di sano umorismo messo al punto giusto e avrete una formula difficile da ignorare. Anche i personaggi si rivelano sorprendentemente ben caratterizzati e in grado di non sfigurare in un qualsiasi gioco a prezzo pieno, almeno per personalità visto che sotto l'aspetto tecnico **Other Worlds** concede ovviamente qualche punto. Da notare che il gioco, di origine greca, è stato tradotto in un ottimo italiano da un gruppo di appassionati noti come G.T.O. che hanno fatto della traduzione di questi giochi un loro hobby, portato però avanti in maniera veramente professionale. Le battute, i giochi di parole e i testi in generale sono realizzati molto bene, e sappiamo quanto sia importante la parte testuale in questo genere di giochi.
Piccola chicca finale da gustare: volete sapere l'ora reale mentre state giocando? Osservate pure la protagonista nel gioco con il comando apposito, guarderà l'orologio e vi dirà l'ora segnata dal vostro PC.

I CONTROLLI

MOUSE - Movimento + Selezione

Overgod

Overgod è l'ennesimo sparatutto di Captain Pork, un autore specializzato nel genere (con titoli come Lacewing, che tenteremo di proporvi al più presto), e come tutti gli sparatutto ha una trama che non pretende neanche di essere chiamata in questo modo. Siete ormai stanchi, come tutta l'umanità, del dominio oppressivo degli dei e avete deciso di porre una fine al loro regno... e per farlo, neanche a dirlo, dovrete volare lungo **tutti** i livelli della Celestial Oversphere distruggendo tutti i nemici su schermo. Come sottogenere, Overgod si inserisce in quello degli sparatutto con grafica astratta, e ha dalla sua oltre 100 nemici differenti (cento, nessuno zero di troppo), varie modalità, missioni extra da sbloccare. Dulcis in fundo, un'opzione per due giocatori a schermo condiviso! Una piccola gemma da un autore che sa sicuramente il fatto suo. Non ci resta che aspettare i suoi prossimi lavori!

I CONTROLLI

GIOCATORE 1

FRECCE DIREZIONALI - Movimento
FUOCO - 3
FUOCO SECONDARIO - X
FUOCO COLLEGATO - C

GIOCATORE 2

8,4,6,2 (TASTIERINO NUMERICO) - Movimento
FUOCO - INS
FUOCO SECONDARIO - +
FUOCO COLLEGATO - *

Stackopolis

Senza dubbio sorprende vedere come **Tetris** continui a ispirare puzzle originali ancora oggi. **Stackopolis** è una sorpresa nella sorpresa, vista l'originalità del titolo. Lo scopo, come nel suo padre spirituale, è molto semplice: disporre i blocchi secondo lo schema mostrato nell'angolo. Facile, dite? In realtà il tempo limitato e la visuale isometrica rendono il completamento di ogni livello una piccola impresa: riuscire a capire a quali altezze e dove vanno messi i blocchi non è sempre facile anche con lo schema in bella vista nell'angolo. Il gameplay è sicuramente tra i più originali in circolazione, e se dobbiamo trovare una pecca a questo puzzle sono i soli 20 livelli presenti, che rendono il gioco abbastanza corto: appena un'ora o poco più per terminare il tutto, ma ne vale veramente la pena. Iniziate subito a giocarci e non ve ne pentirete!

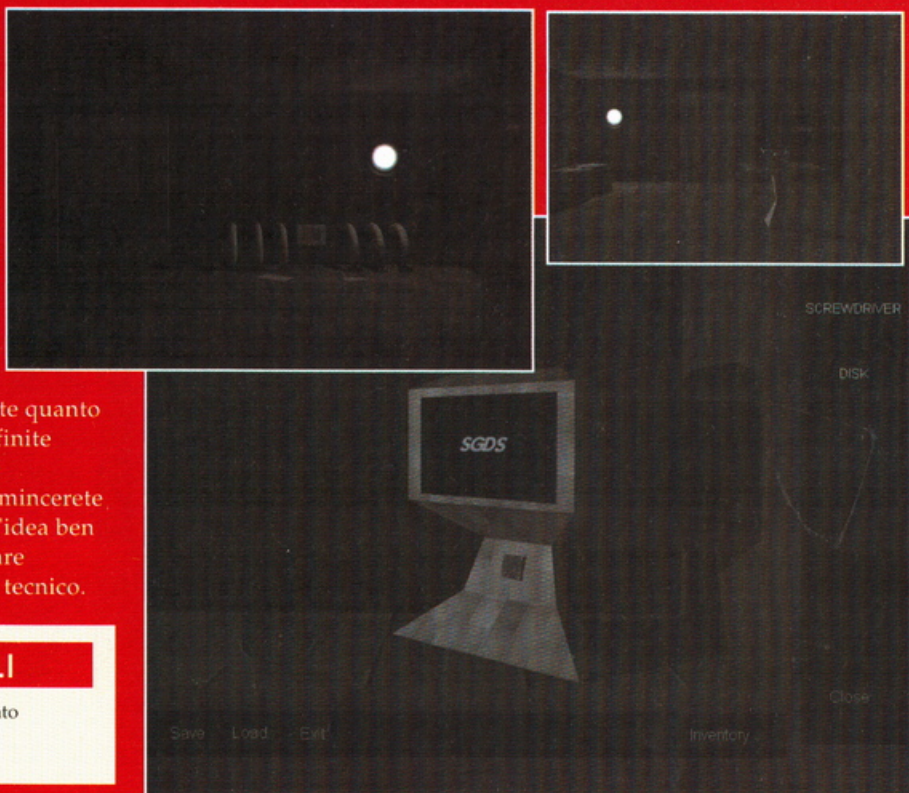
I CONTROLLI

MOUSE - Movimento cursore + Azione

The Infinite Ocean

Spegnete le luci, alzate il volume e tuffatevi in The Infinite Ocean: troverete un'avventura diversa dal solito, dotata di un'atmosfera eccezionale e in grado di far riflettere a fondo. Già all'inizio, sperduti e intrappolati in un ambiente asettico, tentare di far combaciare i pezzi e gli indizi sparsi per le stanze risulta molto difficile, ma oltre c'è molto di più. La grafica fa un ottimo lavoro nel proporre ambienti freddamente ostili, pieni di messaggi criptici che non fanno che salire la tensione. I temi proposti spaziano veramente in ogni direzione, e il modo in cui l'autore è riuscito a fondere il gioco con la sua vena filosofica è sorprendente. Veramente claustrofobica l'atmosfera creata dalla musica, che si completa alla perfezione con il risultato voluto dall'autore. In una parola sola: giocatelo!
Quando scoprirete quanto nasconde The Infinite Ocean, rimarrete meravigliati e comincerete a pensare che un'idea ben chiara può colmare qualsiasi divario tecnico.

I CONTROLLI

MOUSE - Movimento cursore/Azione

Three Weeks in Paradise

Per andare a trovare il gioco che ha ispirato **Three Weeks in Paradise**, è necessario tornare nientemeno che ai tempi dello ZX Spectrum. Le **Three Weeks** del titolo non sono tre settimane come vorrebbe la traduzione, bensì tre membri della famiglia Week che, finiti nelle mani dei cannibali, dovranno ovviamente fare di tutto per scappare. Toccherà a noi farlo per loro, nei panni dell'eroe improvvisato Wally Week, raccogliendo degli oggetti e utilizzandoli nelle situazioni più appropriate. La logica comunemente utilizzata per gli enigmi del gioco non è proprio impeccabile, e segue spesso giochi di parole piuttosto difficili da intuire senza un bel po' di pensiero astratto. Il gioco si inserisce alla perfezione nel filone di giochi come **Dizzy**, ed è pieno di tocchi di classe: la buona realizzazione impreziosisce poi il tutto, e fa di **Three Weeks in Paradise** uno dei remake più riusciti degli ultimi tempi.

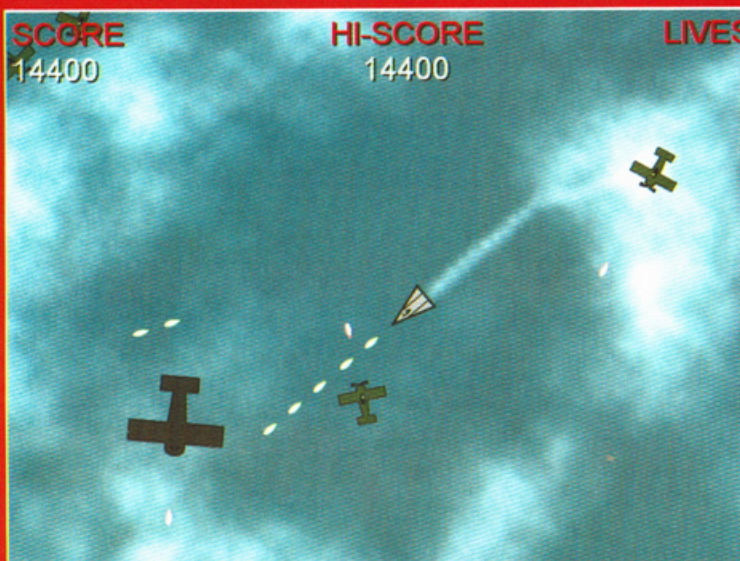
I CONTROLLI

FRECCIA SINISTRA - Sinistra
FRECCIA DESTRA - Destra
BARRA SPAZIO - Salto
FRECCIA GIÙ - Utilizza oggetti
FRECCIA SU - Utilizza uscita
F1 - Schermata di help
F6 - Salvataggio veloce
F9 - Caricamento veloce
ESC - Cancella/Abbandona

Time Pilot

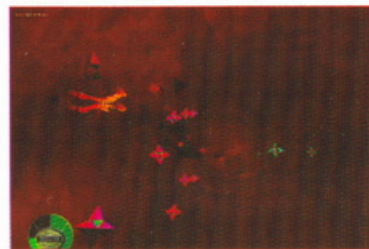
Anche **Time Pilot** è un remake di un gioco degli anni '80, anch'esso omonimo. Il concetto, come ci si può aspettare da un titolo di questa età, è molto semplice: distruggere in ogni livello 100 nemici e poi il boss di turno, per passare a quello successivo. I livelli si susseguono nel tempo, partendo dal 1920 dove i nemici sono dei biplani per proseguire, passando per il Vietnam dove a fare i conti con noi saranno degli elicotteri da guerra. L'ultimo dei cinque livelli è prevedibilmente ambientato nel futuro, con dei dischi volanti a farla da padrone sullo schermo. La grafica è molto semplice, così come i controlli, ma il tutto fa il suo dovere senza sbavature. Assente una qualsiasi parvenza di colonna sonora e nella media gli effetti sonori, ma in un gioco da sessioni veloci come questo non si sente il bisogno di qualcosa di più.

I CONTROLLI

FRECCIA SINISTRA/DESTRA - Rotazione
CTRL - Fuoco

Transfusion

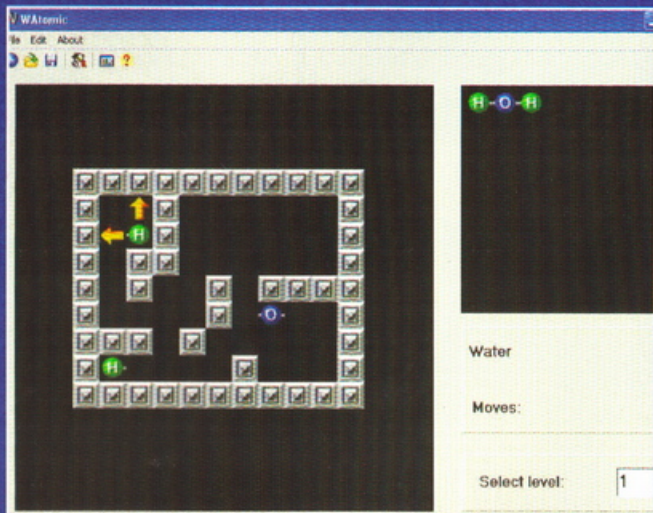
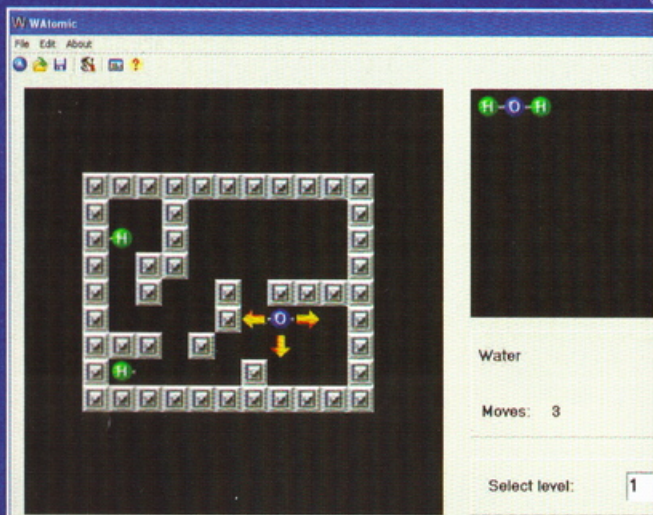
Come fare per fermare i crudeli esperimenti del Dr. Igoe, che vi usa per inserirvi miniaturizzati nel corpo di persone utilizzate come cavie? La risposta diventa chiara quando scoprite che il prossimo soggetto degli esperimenti sarà il vostro amore, ed è qui che **Transfusion** diventa un classico sparatutto. Realizzato in 3D, il gioco simula proprio l'interno di un corpo umano, con globuli rossi e bianchi, materiale organico pulsante e naturalmente nemici a tema. La visuale posta alle spalle della vostra navicella garantisce una buona visuale, e la grafica è molto definita anche se il motore non sembra ottimizzato alla perfezione in alcune situazioni. I dettagli sono curati a dovere, con una musica d'accompagnamento incalzante quanto basta. Anche gli armamenti della navicella sono stati realizzati in maniera ottimale: 3 armi primarie e 2 speciali dagli effetti diversi garantiscono una varietà da non sottovalutare. Per di più, il gioco è anche abbastanza lungo, con una sorpresa finale dell'ultimo livello totalmente differente dagli altri.

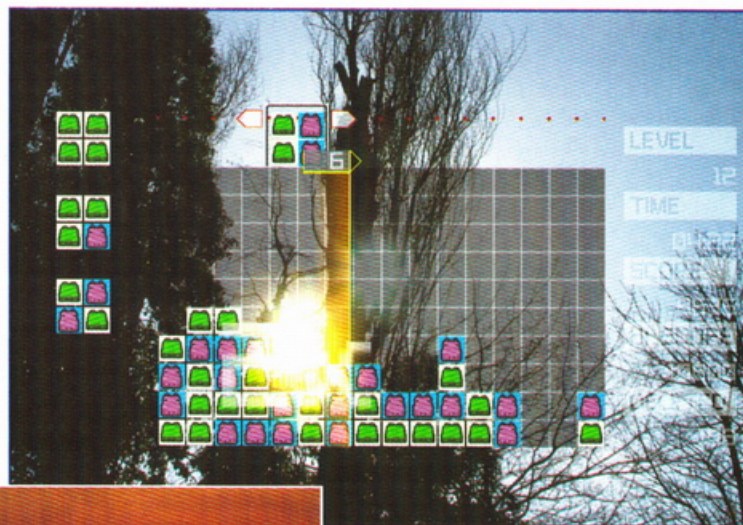
I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - Movimento
BARRA SPAZIO - Fuoco blu
ALT SINISTRO - Fuoco rosso
ALT DESTRO - Fuoco verde
CTRL SINISTRO - Raffica
CTRL DESTRO - Missile
P - Pausa
ESC - Uscita

WAtomic

Remake di un clone di un semi-clone... **WAtomic** potrebbe essere definito così, essendo un remake di un clone di **Atomix** della Thalion. La definizione sarebbe però riduttiva, visto che questo puzzle è realizzato molto bene. L'idea di base, come sempre accade per i puzzle game, è molto semplice: si tratta di muovere diversi atomi per lo schermo e formare le molecole richieste. Un esempio perfetto è quello del primo livello, dove lo scopo è far collidere due atomi di idrogeno e uno di ossigeno per creare una molecola d'acqua. La difficoltà viene dal movimento perpetuo degli atomi, che non si arrestano mai finché non incontrano un qualsiasi ostacolo. In alcune situazioni, gli atomi possono poi incastrarsi irrimediabilmente negli angoli, obbligando il giocatore a ricominciare il livello da capo. Se vi piace il genere, troverete in **WAtomic** una sfida molto valida, in grado di intrattenervi anche per ore, per un totale di 82 livelli da gustare e affrontare fino in fondo.

I CONTROLLI

MOUSE - Movimento + azione

Zoomines

Anche **Zoomines** è un simil-clone ispirato a **Tetris**, ma la piccola differenza stavolta sta nel fatto che i blocchi scendono raggruppati: ogni blocco è infatti composto da 4 elementi che possono anche essere diversi, e la difficoltà sta, come si intuisce, nell'incastrare gli elementi che rimangono spaiati. Il gioco è composto da un unico livello, in cui i livelli di difficoltà aumentano senza interruzione. La grafica di sfondo e blocchi cambia al passaggio di un certo numero di livelli, rendendo difficile anche individuare la disposizione dei blocchi quando questi cambiano forma. I fondali sono molto piacevoli, così come la grafica nitida e la musica d'accompagnamento che, per quanto non eccelsa, rende molto più piacevole giocare a questo puzzle da "coffee break". Visto l'incremento esponenziale della velocità tra i livelli di difficoltà, è sicuro che nessuna partita durerà di più di una manciata di minuti! Perfetto, no...

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - Movimento blocchi